

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 25





MinEducación
Ministerio de Educación Nacional

María Fernanda Campo Saavedra
Ministra de Educación Nacional

Julio Salvador Alandete Arroyo
Viceministro de Educación Básica y Media

Mónica Patricia Figueroa Dorado
Directora de Calidad para la Educación Preescolar,
Básica y Media

Ana Isabel Pino Sánchez
Subdirectora de Referentes y Evaluación
de la Calidad Educativa

Clara Helena Agudelo Quintero
Coordinadora del Proyecto

Deyanira Alfonso Sanabria
Clara Helena Agudelo Quintero
María Fernanda Dueñas Álvarez
María del Sol Effio Jaimes
Omar Alejandro Hernández Salgado
Maritza Mosquera Escudero
Rodrigo Nieto Galvis
Cielo Erika Ospina C.
Carlos Eduardo Panqueva Urrego
Diego Fernando Pulecio Herrera
Hernando Alfonso Rengifo Moreno
Manuel Alejandro Solano Díaz
Marta Cecilia Torrado Pacheco
Equipo técnico

© 2014 Ministerio de Educación Nacional
Todos los derechos reservados

Prohibida la reproducción total o parcial, el registro o la transmisión por
cualquier medio de recuperación de información, sin permiso previo del
Ministerio de Educación Nacional.

© Ministerio de Educación Nacional
ISBN libro: 978-958-691-582-3
ISBN obra: 978-958-691-569-4

Dirección de Calidad para la Educación Preescolar,
Básica y Media
Subdirección de Estándares y Evaluación
Ministerio de Educación Nacional
Bogotá, Colombia, 2014
www.mineducación.gov.co

FiPC
ALBERTO MERANI
Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual

Juan Sebastián De Zubiría Ragó
Director General

Olga Patricia Parra Sarmiento
Directora de Unidad

Alejandro Baquero Susa
Director de Proyectos

Sandra Patricia Algarra Re
Directora del Proyecto

Leonardo Neisa Vanegas
Matemáticas

Claudia García Parra
Ciencias Sociales

Luis Ayala Villamil
Ciencias Naturales

Autores

María Soledad Ferro Casas
Carlos Penagos Aley
Nubia Arias Benavides
Editores

Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

Sonia Lidia Rubio Mendoza
Diseño

Nelson Darío Martínez R.
Diagramación

Juan Carlos Ricardo Páez - Germán Uriel Gutiérrez Castrillón
Ilustración

Fernando Chaparro Bermúdez
Digitalización de imágenes y fotografía



Contenido



LENGUAJE

- Para organizar.....4



MATEMÁTICAS

- Juego con las multiplicaciones.....6



CIENCIAS SOCIALES

- Códigos secretos de los primeros pobladores.....8

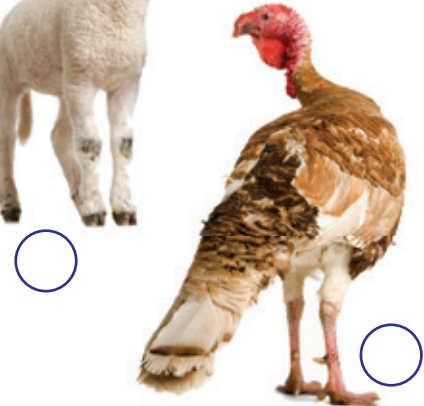
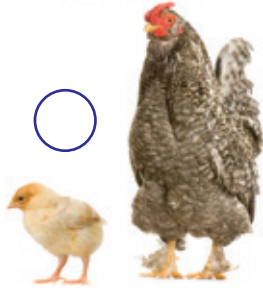
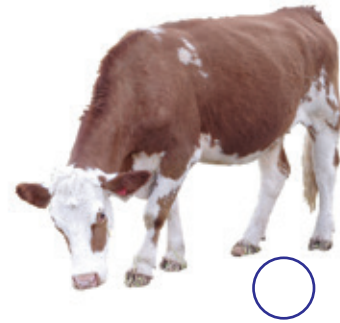


CIENCIAS NATURALES

- ¡Juguemos con la energía!.....10

Para organizar...

1. ¿A qué grupo pertenecen estos animales?



2. Si los agrupaste como animales vertebrados, dibuja un grupo de 9 animales invertebrados.
3. Si dijiste que es un grupo de animales de la granja, dibuja un grupo de 9 animales de la selva o del mundo silvestre.
4. Si dijiste animales que nos dan alimentos, dibuja estos alimentos.
5. Si los agrupaste porque aportan materias primas que sirven para confeccionar diferentes artículos de cuero, plumas y lana, dibuja los artículos que provienen de cada uno de ellos.



Para recitar...

Es posible que hayas jugado con las manos mientras dices una retahíla: En caso de que no lo hayas hecho, el siguiente juego te propone un movimiento con las palmas mientras recitas:

*Soy el chino capuchino mandarin, chin, chin,
que ha venido del país de la ilusión, sion, sion;
mi coleta de un tamaño regular lar, lar,
y con ella me divierto sin cesar. sar, sar,
capuchín, chin chin
capuchón, chón chón.*



Para trabar la lengua...

El siguiente trabalenguas lo dirás con distintos velocidades y tonos de la voz: empieza lento y aceleras, luego al revés; después enojado, alegre, como contando, en secreto, suave, fuerte, por sílabas, en fin, inventa otras formas de leerla.



*En el campo hay una cabra ética, perlética, pelambrética,
peluda, pelapelambruda.*

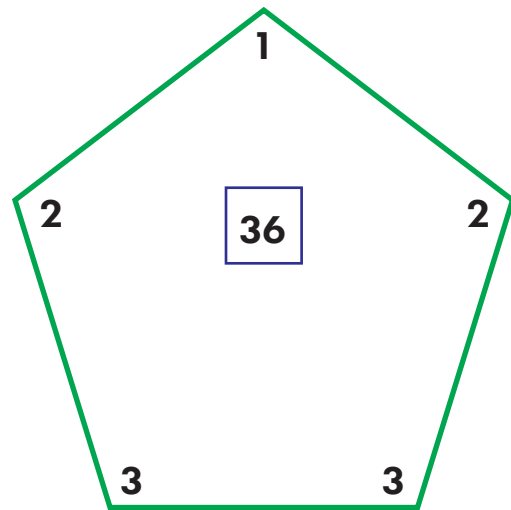
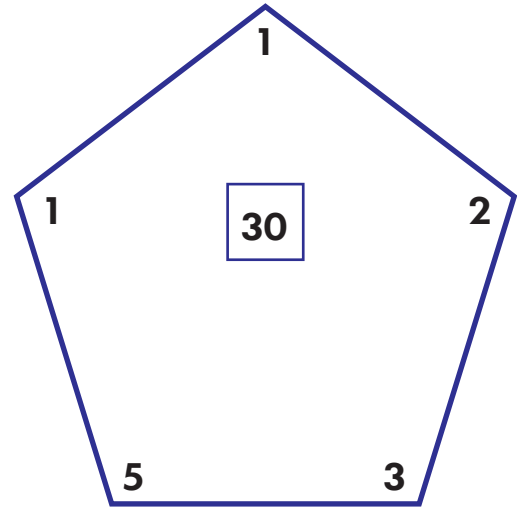
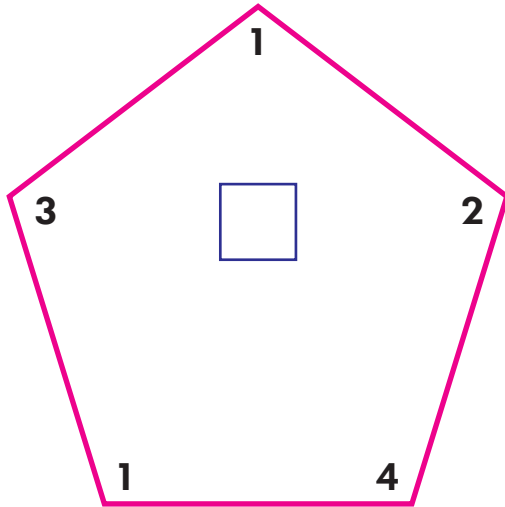
*Tiene unos hijos éticos, perléticos, pelambréticos,
peludos, pelapelambrudos.*

*Si la cabra no fuera ética, perlética, peluda,
pelapelambruda.*

*No habría tenido hijos éticos, perléticos, peludos,
pelapelambrudos.*

Juego con las multiplicaciones

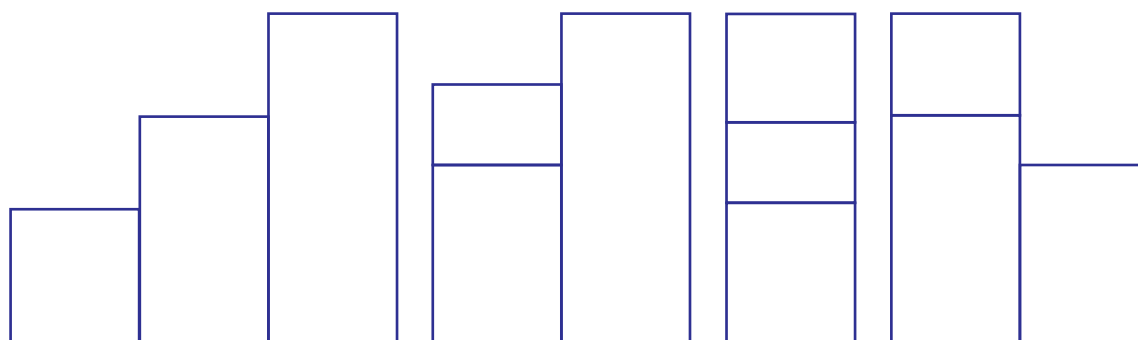
- Encuentra el número que debe ir en el cuadrado, descifrando las pistas de los ejemplos.



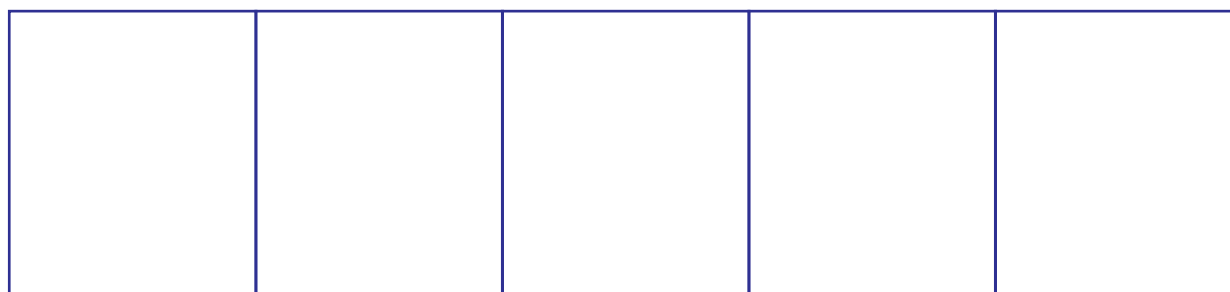
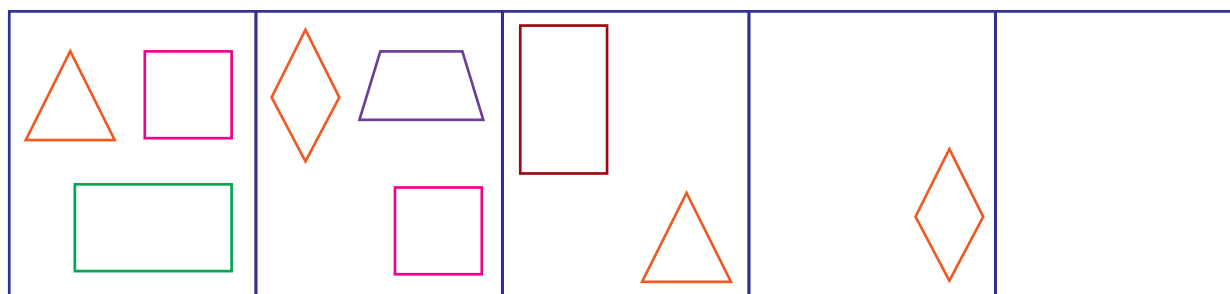


Hago series...

◆ ¿Cómo es la figura que sigue?



◆ Ahora, crea dos series siguiendo el ejemplo anterior.























Códigos secretos de los primeros pobladores








Los primeros americanos eran nómadas y llegaron con muchas dificultades a nuestro territorio: los animales salvajes los atacaban, la temperatura estaba muy baja y los peligros los acechaban a cada paso. Vamos a jugar a dejarles mensajes secretos para que puedan avanzar hasta llegar a sus refugios.

En esa época no existían los códigos que utilizamos actualmente para dejar mensajes escritos, ni papel, ni lápiz. Así que estos mensajes estarán escondidos en las cosas que veían, utilizando un sistema de codificación especial, basado en dibujos.

Piensa en los mensajes que dejarías y los dibujos que representarían cada letra. A continuación encontrarás un ejemplo.








									
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

									
K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S

						
T	U	V	W	X	Y	Z



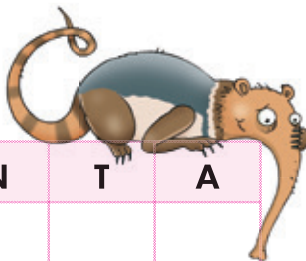
- ◆ Imagínate que el mensaje es: **iauxilio!**
- ◆ Lo representarías de la siguiente manera:

A	U	X	I	L	I	O
						

- ◆ Escribe en tu cuaderno de actividades los siguientes mensajes.

S	E	M	I	L	L	A	S

- ◆ Escribe otro mensaje que les pueda servir a estos nuevos habitantes del continente.



T	O	R	M	E	N	T	A

P	R	O	X	I	M	A

Tú puede inventar tu propio código de comunicación y enseñarlo a tus amigos para tener información secreta solo para ustedes. Será solo nuestro secreto...

¡Juguemos con la energía!

Me preparo al conocimiento como científico natural.

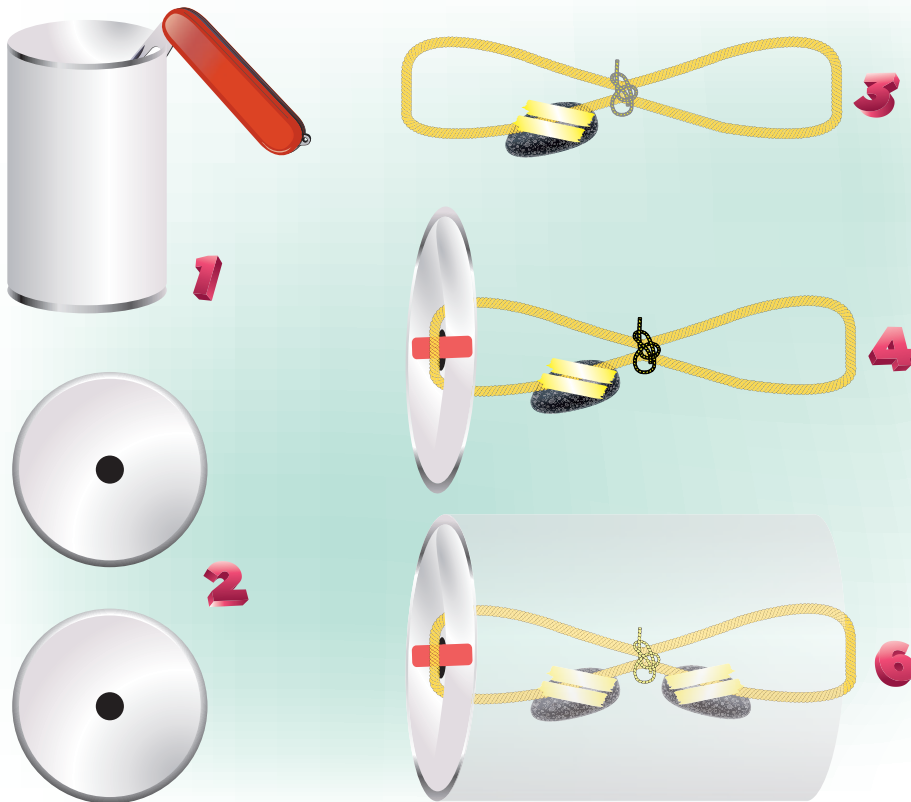
Te invitamos a reproducir un experimento visto en el programa de televisión “El mundo de Beakman”, en el cual al lanzar una lata, ésta... ¡vuela hacia ti! como si fuera un perrito.

Materiales: una lata, un abrelatas, dos tapas de plástico, una banda de caucho, tijeras, peso (piedras o pilas usadas), cinta de papel, dos palos de paleta, regla.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Con el abrelatas abre los dos extremos de la lata, de forma que quede un cilindro.
2. Haz un hueco en el centro de cada una de las tapas de plástico.
3. Haz un nudo en la mitad de la banda de caucho, luego con ayuda de la cinta de papel asegura el peso en uno de los lados de la banda.
4. Mete la banda de caucho por uno de los agujeros de la tapa y asegúralo con el palo de paleta.
5. Repite este procedimiento con el otro extremo de la banda de caucho y la segunda tapa de plástico.
6. Asegura las tapas en el cilindro formado con la lata.
7. Lanza la lata con tres diferentes cantidades de fuerza, poca, media y alta.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

1. Mide con la regla hasta donde llegó la lata antes de devolverse en los tres lanzamientos, registra los datos en la siguiente tabla:

		Cantidad de fuerza		
		Poca	Media	Alta
Distancia				

2. De los resultados se concluye que a mayor fuerza, la lata recorre (mayor/menor) distancia.
3. ¿Qué tipo de energía se evidencia en el experimento?



**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colección

